

**CASSETTE: LOAD** presiona <ENTER>. El cassette tiene tanto la versión 48 K como 28 K.

**Pantalla de menú:**

**H:** Marcas altas.  
**R:** Redefinir teclas.  
**Teclas 1-4:** N.º de jugadores.

**Eventos:**

**Teclas 1-6:** Selecciona evento (S/N).

**Nivel:**

**Teclas 1-3:** 1-Fácil/2-Medio/3-Difícil.

**Teclas 1-4:** cada jugador puede seleccionar o Joystick, o teclado. (Recuerda parar el cassette antes de que la pantalla de menú se haya cargado y el texto desaparezca de la pantalla) (para el cassette antes de que cada evento se cargue, e intenta recordar dónde se encontraba el contador de la cinta en caso de error de carga). Si quieres volver a jugar, antes de haber terminado todos los eventos, rebobina la cara correspondiente y presiona PLAY. Habrá una pausa antes de cargar el primer evento.

**Instrucciones para ST/AMIGA**

**Carga:** Coloca el disco 1 en el drive y enciende el ordenador. El programa se cargará automáticamente. Una vez se haya cargado, sigue las indicaciones de la pantalla.

**Controles:** Joystick o ratón.

**Ratón:** Botón de la izquierda: SI. Botón de la derecha: NO. Responde SI o NO.

Todos los eventos pueden jugarse con joystick, pero sólo algunos pueden jugarse con ratón.

**Lanzamiento de cuchillos:** Joystick/Ratón.

**Tiro al blanco:** Joystick/Ratón.

**Doma de potro:** Joystick.

**Rescate de la diligencia:** Joystick.

**Tiro con lazo:** Joystick.

**Monta del toro:** Joystick.

**BUFFALO BILL'S**

**Lanzamiento de cuchillos:**

El propósito de esta modalidad es lanzar tus cuchillos a la diana sin alcanzar a tu ayudante. Cuanto más te aproximes a tu ayudante, más puntos obtienes. Pero vigila esos cuchillos o ella podría terminar con problemas.

**Tiro al blanco:**

Tendrás que ser muy veloz para convertirte en el revólver más rápido de los alrededores. Tira a los blancos en el momento en que salgan, pero no dispires a las damas o a la gente inocente de detrás del Sheriff o perderás puntos, ¡y mucho más aún, si mandan a un pelotón! con el Joystick, la carga es automática. Para ir a la parte 2 aprieta el botón del ratón de la derecha. La parte 2 del tiro al blanco consiste en disparar a botellas lanzadas al aire, demostrar tu puntería y dar a las botellas antes de que lleguen al suelo.

**Doma del potro:**

Prueba tu aguante y equilibrio contra un potro testarudo, y aguanta hasta que se vaya el polvo. Para seguir sentado en el caballo



coloca el joystick en dirección contraria a las flechas luminosas que apuntan al icono. No permitas que las flechas lleguen al final, o de lo contrario caerías dentro. Observa cómo tu marcador aumenta cuanto más tiempo permaneces encima.

#### Rescate de la diligencia:

En esta escena, el indio ha asaltado la última diligencia y sus ocupantes están en peligro de muerte. El joystick controla la acción, muévelo de izquierda a derecha. Para hacer que el caballo corra hacia la diligencia mueve el joystick arriba y abajo para esquivar el equipaje. Una vez que llegues junto a la diligencia presiona el botón de fuego para subir a ella. Lucha con el indio, mueve el joystick diagonalmente hacia arriba para golpear la cabeza, y diagonalmente hacia abajo para golpear el estómago. El movimiento de derecha a izquierda te mueve hacia el indio, o te separa de él. El movimiento hacia la izquierda y la presión del botón del fuego bloquea los puñetazos del indio. Tu misión está cronometrada, ya que el tiempo es la esencia de la misma.

#### Tiro con lazo:

La gente grita, el sol brilla, la atmósfera es eléctrica. La puerta está abierta y la ternera ha salido. Síguela, utilizando tu movilidad e inteligencia, desliza el lazo sobre la cabeza de la ternera y párala en el menor tiempo. Utiliza el joystick para moverte ha-

cia delante, hacia detrás, arriba y abajo. Cuando estés suficientemente cerca de la ternera oprime el botón de fuego para lanzar el lazo y mueve el joystick a la izquierda para frenarla.

#### Monta del toro:

La idea es seguir al novillo y cuando estés suficientemente cerca, saltar sobre él y cogerle por los cuernos. Utiliza toda tu fuerza y ventajas para desequilibrarlo y hacerle caer al suelo. Utiliza el joystick para controlar los movimientos de tu caballo. Acércate lo más que puedas como en el tiro con lazo y hazte con sus cuernos, presionando el botón de fuego. Desequilíbralo moviendo el joystick de izquierda a derecha hasta que caiga al suelo. También en esta ocasión la prueba está cronometrada.

#### Instrucciones para PC:

Indica el sistema de la forma habitual y espera al prompt del DOS. Inserta el disco en «A». Tecla A: Seguido de RETURN. Tecla GAME seguido de RETURN.

#### Selección del control:

Tanto (1) TECLADO: Teclas con flecha y barra espaciadora para disparar.

- (2) JOYSTICK AMSTRAD.
- (3) JOYSTICK ANALOGO IBM.

#### Teclas de funciones generales:

F1: Pausa.  
F2: Sin pausa.  
ESC: Retirar al jugador actual.  
Reintentar evento SI/NO.  
Tanto la tecla «Y» o fuego para reintentar.  
Tecla «N» para pasar al evento siguiente.

#### Instrucciones para CBM64

Cassette: Presiona smift y run/stop a la vez.  
Disco: Coloca el disco en el drive y teclea load «\*», 8, 1 el juego se cargara automáticamente.  
Controles: Joystik.

#### Instrucciones para Spectrum:

##### Carga:

Disco: Aprieta <ENTER> o la opción de carga, o en BASIC + 3 teclea LOAD «DISK» <ENTER>.